



LAPORAN TUGAS AKHIR - RA.141581

AKADEMI SEPAK BOLA PERSEBAYA

RENGGA RYANDAH ZUDHHA PRAWIRA
3210100087

DOSEN PEMBIMBING:
Tjahja Tribinuka, S.T. M.T.

PROGRAM SARJANA
JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA
2016

LEMBAR PENGESAHAN

AKADEMI SEPAK BOLA PERSEBAYA



Disusun oleh :

RENGGA RYANDAH ZUDHA PRAWIRA

NRP : 3210100087

Telah dipertahankan dan diterima
oleh Tim penguji Tugas Akhir RA.141581
Jurusan Arsitektur FTSP-ITS pada tanggal 20 Januari 2016
Nilai : B

Mengetahui

Pembimbing

Tjahja Tribinuka, ST, MT.
NIP. 197111251998021001

Koordinator Tugas Akhir

Ir. IGN. Antaryama, Ph.D.
NIP. 196804251992101001



Ketua Jurusan Arsitektur FTSP ITS

Ir. IGN. Antaryama, Ph.D.
NIP. 196804251992101001

ABSTRAK

AKADEMI SEPAK BOLA PERSEBAYA

Oleh

Rengga Ryandah Zudha Prawira

NRP : 3210100087

Sepak bola merupakan olahraga yang cukup lama ditemukan bahkan sepak bola dimulai sejak abad ke-2 dan -3 sebelum Masehi di Cina . Sepak bola merupakan satu-satunya olah raga yang banyak diminati orang. Perkembangan sepak bola begitu pesat dari yang dulunya murni merupakan olahraga saja kini berkembang menjadi sebuah hiburan tersendiri yang melibatkan banyak aspek diantaranya gengsi, aspek sosial, ekonomi, politik dan hiburan.

Pada saat ini permainan sepak bola digemari oleh hampir seluruh lapisan masyarakat di Indonesia. Dibawah naungan organisasi Persatuan Sepak Bola Indonesia (PSSI), Indonesia berupaya menjaga eksistensinya di dunia sepak bola. Segala macam kompetisi pun diikuti agar persepak bolaan Indonesia bisa diakui di kancah internasional. Namun minimnya kualitas sumber daya manusia menghambat tim nasional (Timnas) Indonesia untuk banyak menghasilkan prestasi di kancah internasional.

Dalam dunia sepak bola modern pemain dituntut tidak hanya memiliki bakat dalam mengolah bola saja tetapi bagaimana seorang pemain harus memiliki perilaku yang baik didalam maupun diluar lapangan. Sehingga sepak bola menjadi olahraga yang bisa dinikmati oleh semua kalangan dengan aman, nyaman dan suka ria.

Dari fakta-fakta tersebut sebuah akademi pemain muda binaan sepak bola menjadi alternatif dalam mencetak pemain-pemain yang memiliki bakat serta memiliki perilaku yang baik sehingga tidak akan terdengar lagi sepak bola menjadi olahraga yang tidak nyaman dan aman. Ide dan konsep yang di tawarkan yaitu sebuah akademi pemain sepak bola muda dengan konsep rancangan yang bisa merangsang motivasi, jiwa kompetisi serta kebersamaan. meminimalkan batasan-batasan ruang yang diharapkan mampu membuka kesempatan pemain binaan bisa berinteraksi dengan sesama pemain maupun dengan lingkungannya sehingga jiwa sosialnya tumbuh dengan baik. selain itu akademi ini diharapkan mampu berkontribusi terhadap persepak bolaan nasional dan menjadi harapan kita semua.

Kata kunci: Akademi , Sepak bola, Perilaku.

ABSTRACT

PERSEBAYA FOOTBALL ACADEMY

Student :

Rengga Ryandah Zudha Prawira

NRP : 3210100087

Football was founded long ago between 2 and 3 before century in china,it was the only sport that many people enjoy it. The Development of football was so progressive,making it just a mere sport to their own entertainment that involving many aspect,such prestige,social,economy,politics,and entertainment

Now days,many indonesian from many society enjoying football. Under Pesatuan Sepak Bola Indonesia (PSSI),indonesia trying to keep their existence in football world All kinds competitions followed to make indonesian football league got it recognition from the rest of the world But,the limited quality of human resource making Indonesian National Team (Timnas) loss many oportunity to make achivement in international league

In modern football,player not only requested to have talent handling the ball,but also good attitude in and out the field From that fact,an academy for young player football player become alternative to make good players that have talents,but also good attitude so no more prejudice that making football was uncomfortable and safe sport

Idea and concept on offer was an Academy for young player that can stimulate Motivation,Spirit Of Copetition and Solidarity By minimalizing space restriction,it expected to make the opportunity for young player to interact to fellow player and surrounding so that their Social life growing well Beside that,this academy expected to contribute to National Football and become our hope

Keyword : Academy , Football , Behaviour

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan berkat dan rahmat-Nya selama proses pengerjaan Tugas Akhir periode Genap 2013/2014 sehingga laporan ini dapat diselesaikan.

Penulisan laporan ini merupakan suatu program akhir pendidikan di Jurusan Arsitektur, yang di dalam pengkajian makalah ini berisi penyelesaian gagasan tentang objek tugas akhir yang dirancang berdasarkan Isu dan dikaji sehingga telah dikembangkan lebih lanjut ke dalam bentuk grafis.

Tak lupa dalam kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih kepada pihak - pihak yang telah membantu dalam penulisan laporan laporan ini, kepada:

1. Terima kasih dan sayang pada Ibu dan Bapak atas semua doa dan support materil maupun moril sehingga putra ibu bapak dapat menyelesaikan jenjang S1.
2. Tjahja Tribinuka, ST, MT. selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir Arsitektur yang senantiasa dengan sabar memberikan arahan, dukungan, wawasan dan bimbingan dalam proses penyelesaian.
3. Ir. I Gusti Ngurah Antaryama, Ph.D. selaku Dosen Koordinator Tugas Akhir yang memberikan kuliah dan bimbingan hingga penulisan laporan ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan laporan ini masih banyak kekurangan baik dalam segi penulisan maupun isi, oleh karena itu diharapkan adanya suatu masukan yang berupa nasehat, kritik, pendapat dan saran yang membangun untuk perbaikan ke depan.

Surabaya, Januari 2016

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR TABEL	vii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1. LATAR BELAKANG	2
1.2. ISU DAN KONTEKS DESAIN	4
1.3. PERMASALAHAN DAN KRITERIA DESAIN	4
BAB 2 PROGRAM DESAIN	5
2.1. REKAPITULASI PROGRAM RUANG	7
2.2. DESKRIPSI TAPAK	8
BAB 3 PENDEKATAN DAN METODA DESAIN	10
3.1. PENDEKATAN DESAIN	10
3.2. METODA DESAIN	12
BAB 4 KONSEP DESAIN	13
4.1. EKSPLORASI FORMAL	13
4.2. EKSPLORASI TEKNIS	17
BAB 5 DESAIN	18
5.1. EKSPLORASI FORMAL	18
5.2. EKSPLORASI TEKNIS	24
KESIMPULAN	26
Daftar pustaka	27
LAMPIRAN	28

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Antusias pertandingan sepak bola _____	2
Gambar 1.2	Antusias masyarakat Indonesia terhadap sepak bola _____	3
Gambar 1.3	Timnas u-19 _____	3
Gambar 1.4	Nike Soweto Football Academy _____	4
Gambar 1.5	Logo persebaya _____	5
Gambar 1.6	Bonek _____	5
Gambar 1.7	Tata guna lahan _____	8
Gambar 1.8	Gelora Bung Tomo _____	8
Gambar 1.9	Pendidikan sepak bola usia dini _____	11
Gambar 1.10	Pendidikan sepak bola usia muda _____	11
Gambar 1.11	St George Park Academy _____	12

DAFTAR TABEL

Tabel 1 tabel rekapitulasi ruang _____ 7

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Antusias pertandingan sepak bola _____	2
Gambar 1.2	Antusias masyarakat Indonesia terhadap sepak bola _____	3
Gambar 1.3	Timnas u-19 _____	3
Gambar 1.4	Nike Soweto Football Academy _____	4
Gambar 1.5	Logo persebaya _____	5
Gambar 1.6	Bonek _____	5
Gambar 1.7	Tata guna lahan _____	8
Gambar 1.8	Gelora Bung Tomo _____	8
Gambar 1.9	Pendidikan sepak bola usia dini _____	11
Gambar 1.10	Pendidikan sepak bola usia muda _____	11
Gambar 1.11	St George Park Academy _____	12



DAFTAR TABEL

Tabel 1 tabel rekapitulasi ruang _____ 7

BAB 1

PENDAHULUAN

Sejarah olahraga sepak bola dimulai sejak abad ke-2 dan -3 sebelum Masehi di Cina. Di masa Dinasti Han tersebut, masyarakat menggiring bola kulit dengan menendangnya ke jaring kecil. Permainan serupa juga dimainkan di Jepang dengan sebutan Kemari. Di Italia, permainan menendang dan membawa bola juga digemari terutama mulai abad ke-16. (http://id.wikipedia.org/wiki/Sepak_bola)

Sepak bola modern mulai berkembang di Inggris dan menjadi sangat digemari. Di beberapa kompetisi, permainan ini menimbulkan banyak kekerasan selama pertandingan. Kelahiran sepak bola modern terjadi di Freemasons Tavern pada tahun 1863 ketika 11 sekolah dan klub berkumpul dan merumuskan aturan baku untuk permainan tersebut. Pada tahun 1869, membawa bola dengan tangan mulai dilarang dalam sepak bola. Selama tahun 1800-an, olahraga tersebut dibawa oleh pelaut, pedagang, dan tentara Inggris ke berbagai belahan dunia. Pada tahun 1904, asosiasi tertinggi sepak bola dunia (FIFA)

dibentuk dan pada awal tahun 1900-an, berbagai kompetisi dimainkan diberbagai negara. (http://id.wikipedia.org/wiki/Sepak_bola)

Saat ini Sepak bola menjadi salah satu olahraga yang diminati dan digemari oleh hampir semua orang di bumi. Sepak bola juga bisa dinikmati oleh semua kalangan usia dan lapisan masyarakat. Mungkin karena sepak bola adalah olahraga sederhana yang hanya membutuhkan dua buah gawang dan satu bola. Bahkan dengan hanya ada satu bola saja olahraga ini tetap bisa di mainkan. Tentu saja itu tidak sesuai peraturan resmi sebuah pertandingan sepak bola modern yang membutuhkan dua tim dengan masing-masing beranggotakan sebelas pemain. Dalam sebuah pertandingan sepak bola banyak pihak bisa terlibat mulai dari perangkat pertandingan hingga supporter kedua kesebelasan.

Hingga kini, tidak ada olahraga yang mendapatkan sambutan paling meriah dan gegap gempita dari masyarakat di berbagai negara dunia selain sepak bola. Untuk itulah tidak sedikit analisa yang meyakini bahwa sepak bola bukan sekedar olahraga, tapi sebuah olahraga yang menimbulkan perang, revolusi, dan menjadi perhatian mafia dan para

diktator. Sepak bola modern kini berkembang dari masa ke masa. Banyak sekali aspek yang di pengaruhi atau mempengaruhi dalam proses berkembangnya olah raga ini diantaranya aspek sosial, ekonomi, politik dan hiburan.

1.1. LATAR BELAKANG

Saat ini Sepak bola menjadi salah satu olahraga yang diminati dan digemari oleh hampir semua orang di bumi. Sepak bola juga bisa dinikmati oleh semua kalangan usia dan lapisan masyarakat.

Hingga kini, tidak ada olahraga yang mendapatkan sambutan paling meriah dan gegap gempita dari masyarakat di berbagai negara dunia selain sepak bola. Untuk itulah tidak sedikit analisa yang meyakini bahwa sepak bola bukan sekedar olahraga, tapi sebuah olahraga yang menimbulkan perang, revolusi, dan menjadi perhatian mafia dan para diktator. Sepak bola modern kini berkembang dari masa ke masa. Banyak sekali aspek yang di pengaruhi atau mempengaruhi dalam proses berkembangnya olah raga ini diantaranya aspek sosial, ekonomi, politik dan hiburan.

Indonesia merupakan salah satu Negara yang memiliki antusias yang tinggi terhadap olahraga sepak bola. Hampir seluruh lapisan masyarakat menggemari olahraga ini. Terbukti dengan menjamurnya klub-klub sepak bola di berbagai daerah di Indonesia.



Gambar 1 *antusias dalam sebuah pertandingan sepak bola*

Indonesia merupakan salah satu Negara yang memiliki antusias yang tinggi terhadap olahraga sepak bola. Hampir seluruh lapisan masyarakat menggemari olahraga ini. Terbukti dengan menjamurnya klub-klub sepak bola di berbagai daerah di Indonesia.

Sepak bola merupakan olahraga yang diminati dan digemari banyak orang di berbagai belahan dunia. Sepak bola juga memiliki peran penting pada kehidupan. Sehingga setiap perkembangan sepak bola menjadi pembahasan yang menarik untuk diikuti dan dibahas.

Permainan sepak bola di Indonesia juga berkembang pesat. Dibawah naungan organisasi Persatuan Sepak Bola Indonesia (PSSI) yang didirikan pada tahun 1930 di Yogyakarta, Indonesia berupaya menjaga eksistensinya di dunia sepak bola. Segala macam kompetisi pun diikuti agar persepakbolaan Indonesia bisa diakui di kancah internasional.



Gambar 2. *Antusias masyarakat Indonesia terhadap sepak bola*

Namun minimnya kualitas sumber daya manusia menghambat tim nasional (Timnas) Indonesia untuk banyak menghasilkan prestasi di kancah internasional.

Di saat sepak bola modern tengah berkembang Indonesia juga memiliki keinginan untuk menunjukan eksistensinya di dunia sepak bola local maupun internasional. Hal ini membuat saya berpikir bagaimana cara agar sepak bola Indonesia bisa di perhitungkan kualitasnya. Lalu

bagaimana agar bisa membentuk sebuah tim nasional yang berkualitas demi menjawab harapan yang besar dari masyarakat Indonesia yang loyalitasnya tidak perlu diragukan?

Ada beberapa macam tolak ukur dalam membentuk kualitas persepakbolaan suatu negara. Faktor yang paling mempengaruhi adalah kualitas liga lokalnya. Dimana terbukti negara yang memiliki tim nasional yang berkualitas memiliki liga yang berkualitas pula. Lalu bagaimana membentuk sebuah liga yang berkualitas? Tentu saja tim yang ikut memiliki kualitas pula. Lalu bagaimana cara membentuk tim yang berkualitas? Pembibitan usia muda merupakan jawaban yang paling tepat.



Gambar 3. *Timnas u19 saat menjuarai piala aff 2013*

Jadi bisa disimpulkan bahwa dengan pembibitan pemain usia muda di harapkan mampu memberi kontribusi yang maksimal mulai dari tingkat lokal sampai internasional. Sehingga dengan begitu sebuah

AKADEMI SEPAKBOLA modern diharapkan mampu menjadi solusi bagi persepakbolaan Indonesia.



Gambar 4. Akademi sepak bola

1.2. ISU DAN KONTEKS DESAIN

Saya mencoba mengangkat isu tentang kontribusi klub sepak bola Persebaya Surabaya terhadap perkembangan sepak bola nasional. Yang diharapkan mampu menyuplai pemain-pemain muda yang berkualitas sehingga membuat timnas Indonesia menjadi tim yang lebih kuat dan besar.

Persebaya merupakan tim sepak bola yang telah 88 tahun eksis di dunia sepak bola nasional. Sederet prestasi juga telah ditunjukkan tim ini. melalui hal itu penulis melihat fenomena ini sebagai suatu fenomena yang pantas di angkat. Selain itu basis supporter yang besar menjadi potensi tersendiri.

Sebagai salah satu penggemar sepak bola tentunya saya juga berharap PERSEBAYA mampu berkontribusi terhadap persepak bolaan nasional

dengan pembibitan pemain usia muda yang berkualitas. Sehingga tidak menutup kemungkinan impian seluruh rakyat Indonesia dalam keikutsertaan pada piala dunia bisa terwujud.

1.3. PERMASALAHAN DAN KRITERIA DESAIN

- Kurangnya kualitas regenerasi dan upaya pembibitan pemain muda
- Tidak sedikit pemain yang memiliki perilaku buruk di lapangan
- Masa depan pemain tidak memiliki kejelasan
- Rendanya loyalitas pemain terhadap klub
- belum maksimalnya slogan sepak bola yang *fair play*

kriteria desain

- desain harus bisa meningkatkan motivasi pemain binaan
- desain harus bisa menumbuhkan jiwa kompetisi
- desain harus bisa menumbuhkan rasa kebersamaan dan ikatan emosional

BAB 2 PROGRAM DESAIN

Persebaya adalah tim sepak bola kebanggaan kota surabaya. Persebaya merupakan salah satu tim besar yang dimiliki Indonesia dan juga merupakan salah satu perintis berdirinya organisasi PSSI.

akademi sepak bola persebaya dirancang agar tim persebaya memiliki tansisi pemain muda yang berkualitas demi menjaga kualitas tim utama persebaya.



Gambar 5. Lambang logo Persebaya

Akademi sepak bola persebaya diharapkan mampu menyuplai pemain muda ke tim utama persebaya. Selain itu juga diharapkan mampu berkontribusi dalam suplai pemain ke timnas Indonesia.

Pemain seperti evan dimas dan andik vermasnyah merupakan produk pemain local yang berkualitas. Sehingga dengan adanya akademi sepak bola persebaya diharapkan bisa

lebih intensif dalam melahirkan dan mendistribusikan bibit unggul pemain muda demi kemajuan tim utama persebaya surabaya.

Surabaya dikenal karena sejarah kepahlawanannya tak jarang warga surabaya dikait-kaitkan dengan semangat heroik yang tinggi. Dalam dunia sepak bola juga terlihat dalam tim persebaya seuabaya yang dinilai memiliki sebuah filosofi bermain yang energik, keras (dalam arti permainan yang tidak mudah menyerah) dan semangat yang tinggi dalam euphoria sebuah pertandingan

Basis supporter fanatik yang besar menjadi sebuah potensi tersendiri yang menjadi asset bagi tim persebaya surabaya.



Gambar 6. Bonek identitas supporter Persebaya

Kualitas pemain menjadi perhatian utama dan bukan pada kuantitas. Maka akademi sepak bola persebaya membatasi jumlah siswa sehingga untuk bergabung dibutuhkan kriteria

dan standar yang tinggi dan sangat kompetitif

Secara umum aktifitas pelatihan dilakukan di lapangan (1 lapangan outdoor dan 2 lapangan indoor [seukuran lapangan futsal/lebih kecil dari lapangan outdoor])

Fasilitas gedung akademi digunakan sebagai aktifitas penunjang seperti fasilitas kesehatan, gym, ruang ganti, kelas, asrama dan lain-lain

Selain fasilitas akademi juga ada fasilitas toko, taman/ruang public, persebaya corner, layar lcd dan lain-lain yang bertujuan sebagai sarana fasilitas bagi pengunjung non-siswa ketika mengunjungi akademi sepak bola persebaya

Terdapat parkir yang disediakan untuk moda transportasi sepeda motor,sepeda, mobil dan bus

Perkembangan siswa tidak hanya sebatas sarana latihan fisik tetapi ditunjang oleh pengembangan social, psikologi, edukasi dan pengetahuan-pengetahuan sepak bola dalam lingkup professional.

Suasana bangunan memiliki atmosfir sepak bola yang tinggi sehingga bisa dimanfaatkan siswa sebagai inspirasi dan motifasi.

Kategori usia siswa akademi adalah usia 15 - 19thn atau u16 – u20

- U18 (usia 15-17 thn) = 40 pemain

- U19 (usia 17-18 thn) = 40 pemain
- U20 (usia 18-19 thn) = 40 pemain

Siswa akademi sebagian besar tinggal di area surabaya dan sekitarnya dan juga sebagian dari di daerah-daerah di Indonesia dengan presentase (70-30%) hal ini demi menjaga lokalitas pemain dan memaksimalkan potensi di surabaya dan sekitarnya. Siswa yang berasal dari surabaya dan sekitarnya diharapkan mampu memiliki loyalitas yang tinggi terhadap tim persebaya surabaya. Sedangkan yang berasal dari luar surabaya menjadi sebuah langkah memaksimalkan potensi dari daerah-daerah di seluruh Indonesia. Tentu saja dengan standar perekrutan yang ketat.

Pencarian bakat di lakukan di sekolah sepak bola yang artinya di ssb tersebut pencarian bakat dilakukan dengan melihat potensi-potensi pemain muda yang telah terlihat dan direkomendasikan oleh pelatihnya. Selain itu juga bias dilakukan dengan mengadakan sebuah kegiatan eksebis umum yang bisa diikuti oleh anak yang tidak bergabung dengan sekolah sepak bola.

Kriteria dan standar perekrutan sangat tinggi demi menjaga kualitas

siswa rekrutan dengan prinsip kualitas dan bukan pada kuantitas

Siswa yang di terima masuk akademi diharapkan memiliki mindset bahwa dia akan berkarir dalam dunia sepak bola sehingga totalitasnya sangat dibutuhkan.

Terdapat total 6 kelompok secara keseluruhan (tim 1 dan tim 2) dalam 3 kategori usia. Dan komposisi tim inti dan tim regular bisa berubah/fleksibel

Kategori usia u16-u18 (setara dengan siswa SMA) pelatihan difokuskan teknik, taktik, teori dan fisik . Sedangkan u19 – u20 di fokuskan ke visi misi bermain

2.1.REKAPITULASI

PROGRAM RUANG

Tabel 1. Tabel rekapitulasi program ruang

Ruang	Luas m ²
LANTAI 1	
Kantin	550
Persebaya corner	180
Merchandise Store	100
Kamar Mandi	180
Kamar Ganti	280 (@70)
Servis	80
Pemulihan dan Kebugaran	125
Bagian Perekrutan	30

Rg Tes kemampuan dan bakat	125
Rg Tes Fisik	125
Lobi	80
	1855
LANTAI 2	
Ruang serbaguna	100
Kelas	70
Football and Internet corner	70
Servis	80
Multimedia	80
Staff dan karyawan	
R. Kepala Manager akademi	20
R. wakil kepala	10
Ruang sekretaris	10
R. Kepala operasional	10
R. Manager administrasi	20
R. Dokter	10
R. staff fisioterapi	10
R. Staff pengembangan fisik	10
Lab obat	10
R. science and performance	10
R. staff peralatan	10
R. staff transportasi	10
R. Pelatih	25
R. kepala pelatih	20
R staff edukasi	20
Lab Taktik dan strategi	40
Lab teknik dan skill	40

	690
LANTAI 3	
Asrama	680
servis	80
	760
TOTAL	
	3300

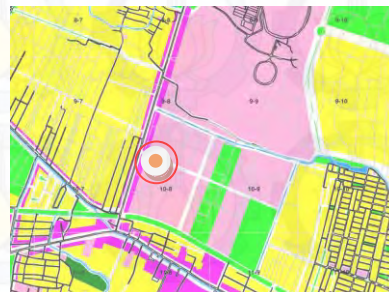
LANSEKAP

Ruang	Luas m ²
Lapangan outdoor	4500
Lapangan indoor	2250
Parkir akumulatif	5000
Public space	5000
Sirkulasi + RTH	10000
LUAS KESELURUHAN	30000

2.2.DESKRIPSI TAPAK

Lokasi yang dipilih terletak di daerah Surabaya Barat tepatnya di jalan kauman berdekatan dengan gelora bung tomo (GBT). Pertimbangan pemilihan site ini adalah yang pertama yaitu tata guna lahan, bahwa berdasarkan RDTRK kota Surabaya lokasi ini diperuntukan untuk fasilitas umum. Sebenarnya lokasi yang ditujukan sebagai fasilitas umum

banyak di Surabaya, namun tuntutan obyek yang memerlukan lahan yang cukup luas maka lokasi ini yang paling memenuhi kriteria tersebut



Gambar 7. Tata guna lahan pada lokasi

Yang kedua yaitu mengenai kedekatan lokasi site dengan fasilitas GBT. Kesamaan jenis kegiatan yang dilakukan di kedua obyek ini diharapkan mampu saling memberikan dampak positif antara satu dan lainnya.



Gambar 8. Gelora Bung Tomo dari lokasi site

Yang ketiga kenapa lokasi ini dipilih karena program akademi sepakbola membutuhkan sebuah lokasi yang kondusif dan jauh dari keramaian kota. Hal ini bermanfaat bagi para siswa yang menjalani pendidikan di akademi sepakbola persebaya ini.

Lokasi berada di daerah tambak garam dimana belum ada fasilitas ataupun bangunan dengan kesamaan

kompleksitas serupa kecuali gelora bung tomo dan rumah-rumah warga.

Untuk potensi view masih banyak yang bisa dimanfaatkan terutama view kearah GBT dan area tambak garam.

Sedangkan untuk akses kelokasi memang tidak bisa dibilang mudah tetapi dengan adanya GBT menjadi sebuah kemudahan tersendiri bagi yang ingin pergi ke lokasi.

BAB 3

PENDEKATAN DAN METODA DESAIN

3.1 PENDEKATAN DESAIN

Faktor utama dalam pendekatan desainnya adalah faktor pengguna karena tujuan dari sebuah akademi sepak bola adalah bagaimana melahirkan bibit-bibit pemain muda yang berkualitas.

Hal ini yang bisa digunakan sebagai landasan dalam menentukan solusi-solusi arsitektural dalam menjawab isu yang diusulkan.

Sedangkan Faktor-faktor yang mempengaruhi dalam prinsip-prinsip perilaku pengguna bangunan (snyder, james C, 1989) antara lain :

A. Kebutuhan dasar.

Manusai mempunyai kebutuhan-kebutuhan dasar antara lain :

1. Physicological need

Merupakan kebutuhan dasar manusia yang bersifat fisik. Misalnya makan, minum, berpakaian dan lain lain.

2. Safety need

Kebutuhan akan rasa aman terhadap diri dan lingkungan

baik secara fisik maupun psikis, secara fisik seperti rasa aman dari panas, hujan dan secara psikis seperti aman dari rasa malu, aman dari rasa takut dan sebagainya.

3. Affiliation need.

Kebutuhan untuk bersosialisasi, berinteraksi dan berhubungan dengan orang lain. Affiliation need sebagai alat atau untuk mengekspresikan diri dengan cara berinteraksi dengan sesamanya.

4. Cognitive/Aesthetic need.

Kebuthan untuk berkreasi, berkembang, berfikir dan menambah pengetahuan dalam menentukan keindahan yang dapat membentuk pola perilaku manusia.

B. Usia

Manusia sebagai pengguna pada bangunan memiliki tahapan usia yang akan sangat berpengaruh terhadap rancangan. Manusia dibedakan atas :

1. Balita

2. Anak-anak

Kelompok usia ini memiliki rasa ingin tahu yang sangat tinggi, dan mereka cenderung kreatif.

3. Remaja

Kelompok usia ini mereka sudah memiliki kepribadian yang stabil dan mantap.

4. Dewasa
5. Manula

C. Jenis kelamin

D. Kelompok pengguna

Perbedaan kelompok pengguna dapat pertimbangan dalam perancangan atau desain, karena tiap bangunan memiliki fungsi dan pola yang berbeda karena factor pengguna tersebut. Misalnya gedung futsal dengan gedung tennis tidak dapat disamakan karena kelompok penggunaanya yang berbeda.

E. Kemampuan fisik

Tiap individu memiliki kemampuan fisik yang berbeda-beda, di pengaruhi pula oleh usia dan jenis kelamin. Umumnya kemampuan fisik berkaitan dengan kondisi dan kesehatan tubuh manusia. Orang yang memiliki keterbatasan fisik atau cacat tubuh seperti berkursi roda, buta, tuli, dan cacat tubuh lainnya harus menjadi bahan pertimbangan dalam desain atau perancangan.

F. Antropometrik

Rengga Ryandah Zudha P
3210100087

Adalah proporsi dan dimensi tubuh manusia dan karakteristik-karakteristik fisiologis lainnya dan kesanggupan-kesanggupan relatif terhadap kegiatan manusia yang berbeda-beda dan mikro lingkungan. Misalnya, tinggi meja dan lemari yang disesuaikan dengan pengguna.



Gambar 9. Pendidikan usia dini



Gambar 10. Pendidikan usia muda

Selain faktor diatas juga terdapat acuan terkait perilaku dalam bidang sepak bola. Dibawah ini merupakan komponen-komponen dalam kurikulum pelatihan sepak bola.

Menurut Timo Schuenemann fondasi program pembinaan yang berkualitas yaitu :

1. Fasilitas dan faktor pendukung (lapangan yang memadai, pengetahuan gizi, dukungan orang tua, liga/turnamen yang tertata

rapi, jumlah pemain/grup dibatasi, bola, cones, kostum dan peralatan bantu lainnya)

2. Faktor Pembina

(kualitas, kuantitas, teladan, motivator dan mengutamakan pendidikan formal, mengelompokan kualitas masing-masing pemain, jiwa pemimpin, ahli menyusun program latihan dan memiliki pengetahuan taktik)

3. Program pembinaan sehari-hari

(taktik, fisik, teknik dan jiwa kebersamaan)



Gambar 10. St George park (Akademi sepak bola timnas inggris)

Strategi dalam menimbulkan jiwa kebersamaan sendiri memiliki acuan sebagai berikut :

1. Dasar

- a. Motivasi
- b. Kepercayaan diri (namun tidak sombong)
- c. Kerja sama

- d. Membuat keputusan/kebulatan tekad

2. Tingkat lanjut

- a. Jiwa kompetisi
- b. Konsentrasi
- c. Komitmen dan kedisiplinan
- d. Pengendalian diri

3. Social

- a. Komunikasi
- b. Rasa hormat dan disiplin
- c. Ikut membangun rasa kebersamaan dalam tim

3.2 METODA DESAIN

Metode desain yang di gunakan yaitu metode olah ruang berdasarkan fungsi dan kepentingan pengguna. Di adopsi dari metode rem kolhass dalam merancang bangunan seattle central library dengan konsep mix-use. Metode ini fokus kepada penyusunan ruang dengan pertimbangan karakteristik-karakteristik tertentu ruang. Dalam kasus ini karakteristik yang di pertimbangan adalah kepentingan dan aktifitas pengguna bangunan. Sehingga akan didapatkan sebuah susunan ruang khusus yang menitikberatkan kegiatan dan aktifitas pengguna didalamnya

BAB 4 KONSEP DESAIN

4.1 EKSPLORASI FORMAL

Dari kriteria yang telah ditentukan maka diteruskan dengan melakukan eksplorasi konsep yang akan di wujudkan dalam obyek rancangan.

1. Motivasi

Segala sesuatu yang dilihat dan menimbulkan rangsangan untuk mampu mencapai suatu tujuan.

2. Jiwa kompetisi

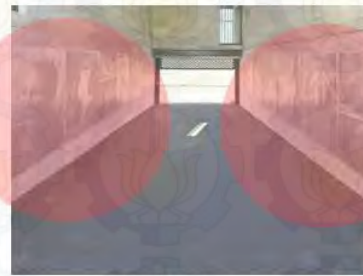
Keinginan dan upaya untuk selalu menjadi yang terbaik

3. Kebersamaan

Sebuah pengkondisian sebagai upaya menimbulkan ikatan emosional

*Jiwa
Kompetisi*

Keinginan dan upaya untuk selalu menjadi yang terbaik



Lorong hall of fame. siswa yang memiliki prestasi mendapatkan kesempatan dipajang potrait dirinya agar bisa menimbulkan rangsangan bagi siswa lainnya


Motivasi

segala sesuatu yang dilihat dan menimbulkan rangsangan untuk mampu mencapai suatu tujuan



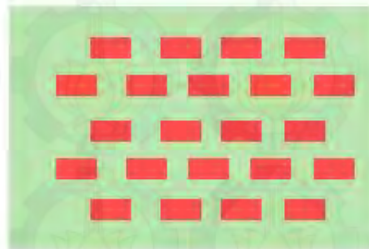
lapangan sebagai elemen utama di akademi dijadikan sebagai pertimbangan penyusunan program ruang dan pemanfaatan view

tampak bangunan di rancang membentuk sebuah garis diagonal dengan intepetasi semangat untuk maju dan berkembang selain itu tampak bangunan akan memiliki unsur ikonik dan sebagai view catcher



Kebersamaan

***Sebuah pengkondisian senagai
upaya menimbulkan ikatan
emosional***



***Asrama merupakan fasilitas terpenting dan paling
strategis dalam menimbulkan rasa kebersamaan
dan ikatan emosional.***

***desain asrama di rancang dengan model bangsal
dan dengan penataan layout tempat tidur yang
tidak sejajar tetapi zig-zag***



***elemen bonek dimanfaatkan eksistensinya
dengan menyediakan ruang tersendiri dan
memiliki akses yang berbeda dari fungsi utama
akademi***



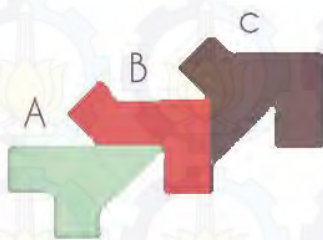
Ide awal bentuk

Ide berawal dari sebuah interpretasi terhadap symbol arah dimana sepak bola sendiri merupakan suatu hal yang dinamis sehingga saya mengambil sebuah imej bahwa sepakbola merupakan hal yang tidak bisa lepas dari sebuah pergerakan



Di susun dengan pemutaran orientasi

Lalu dari bentuk tadi di susun dengan perbedaan kemiringan dan didapatkan sebuah geometri baru. Susunan ini dibentuk dengan strategi merubah kemiringan bentuk dasar agar menghindari bentuk yang berulang dan kaku



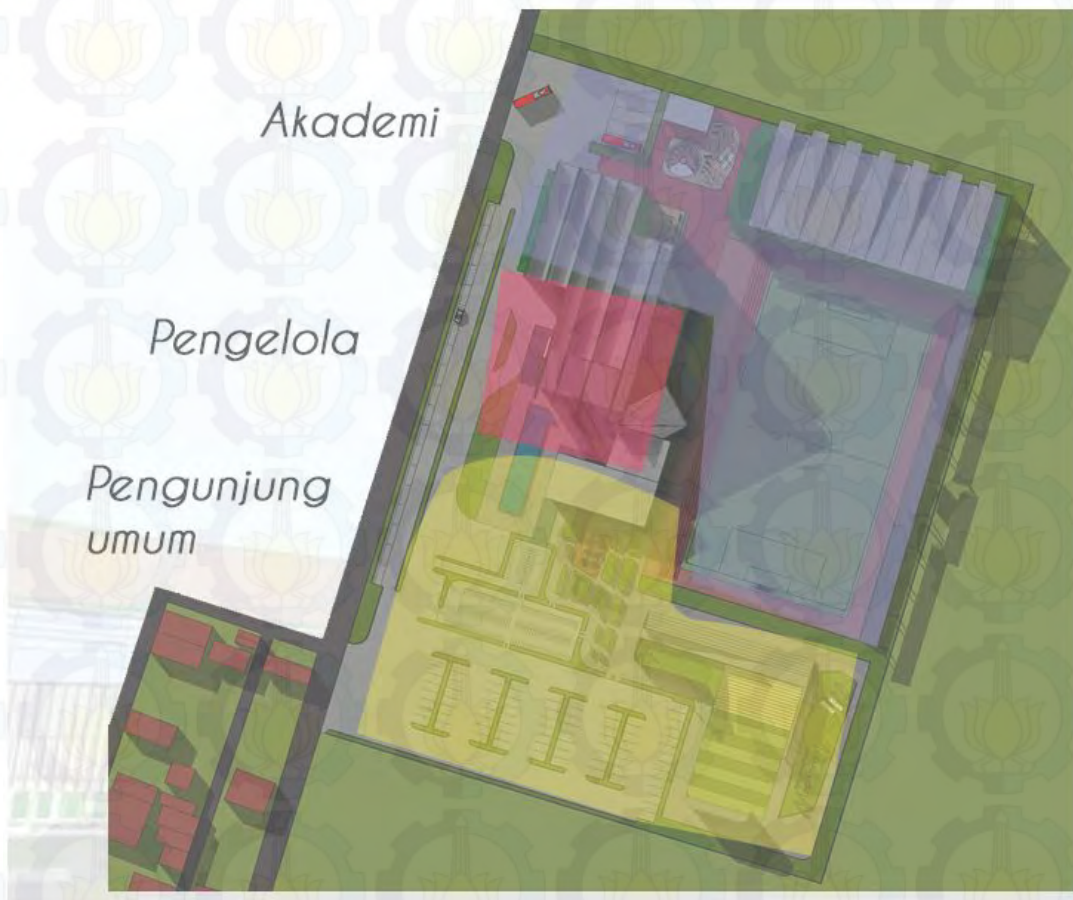
di bagi sesuai kebutuhan zonasi pengguna

Dari bentuk geometri baru yang terbentuk lalu di zonasi sesuai kebutuhan dan kepentingan pengguna yaitu siswa akademi, pengelola dan pengunjung umum

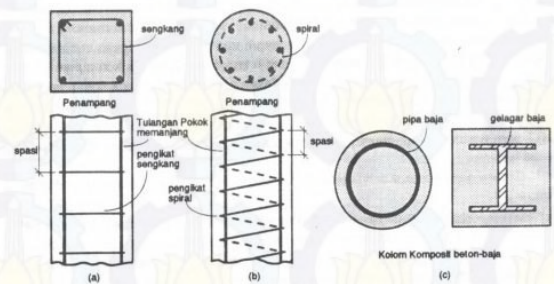


proses leveling sesuai kebutuhan ruang

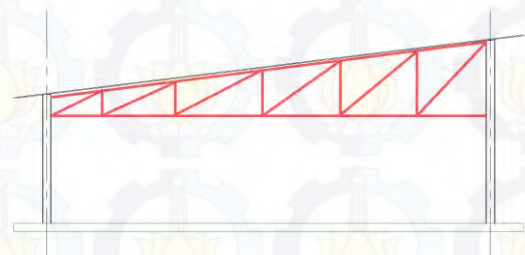
Lalu zonasi dilakukan secara vertical dengan pertimbangan yang sama seperti diatas



4.2 EKSPLORASI TEKNIS



Beton komposit baja



Truss frame sebagai struktur atap



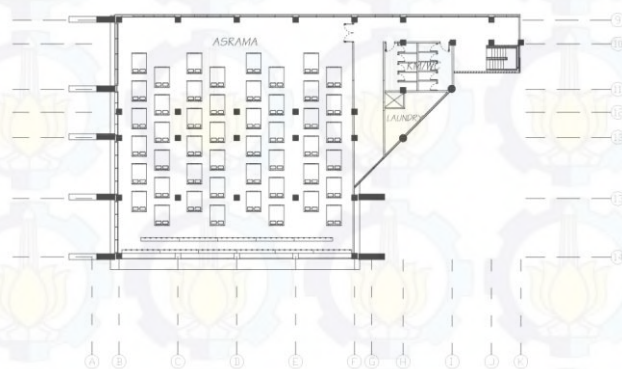
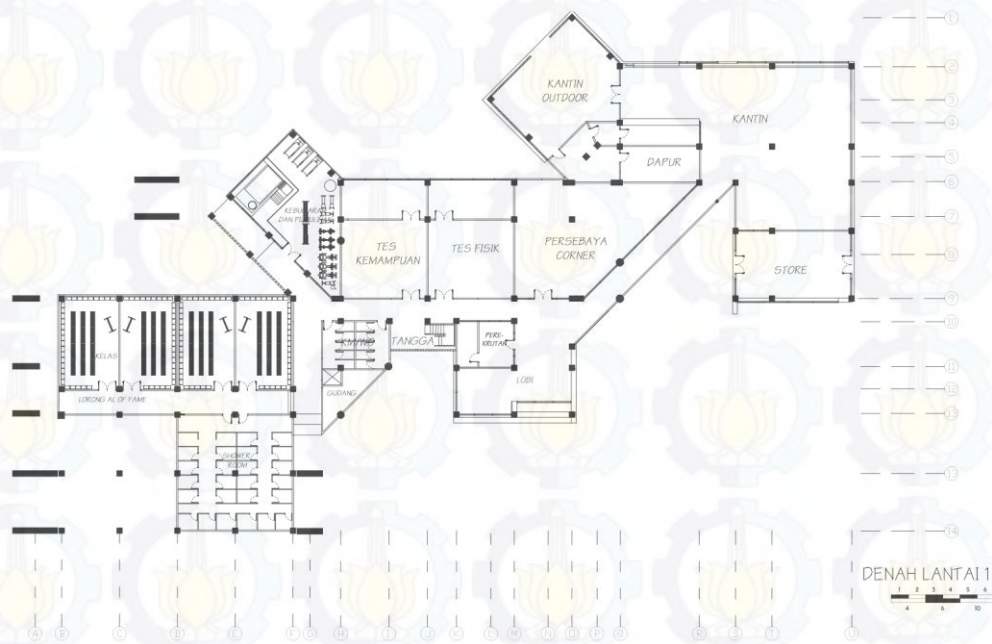
Control udara menggunakan AC dengan system multi-split

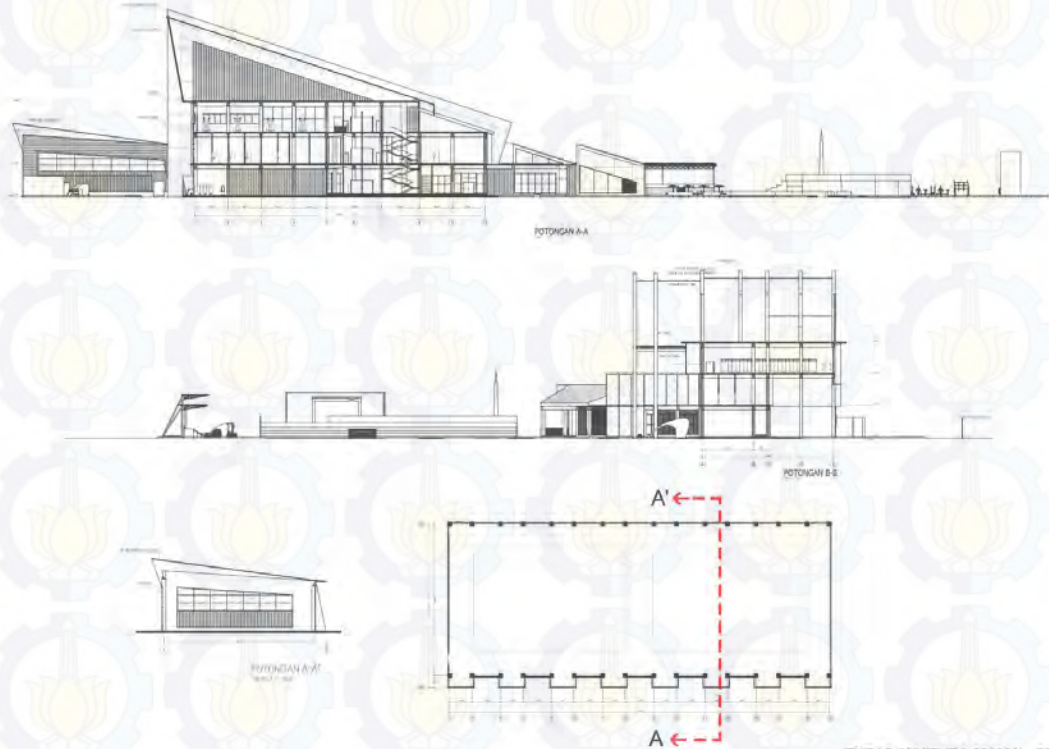
BAB 5 DESAIN

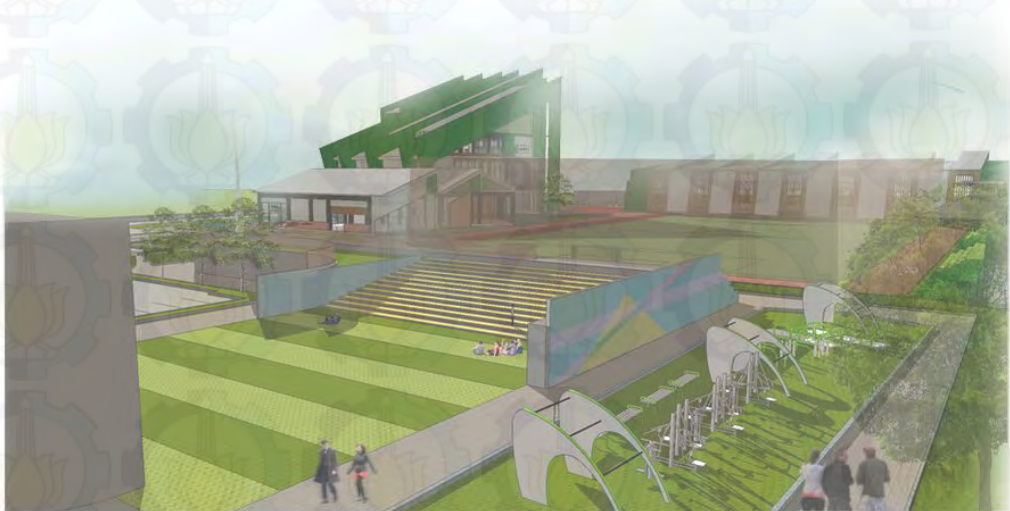
5.1 EKSPLORASI FORMAL











PERSPEKTIF EXTERIOR



**PERSPEKTIF
INTERIOR**

ASRAMA

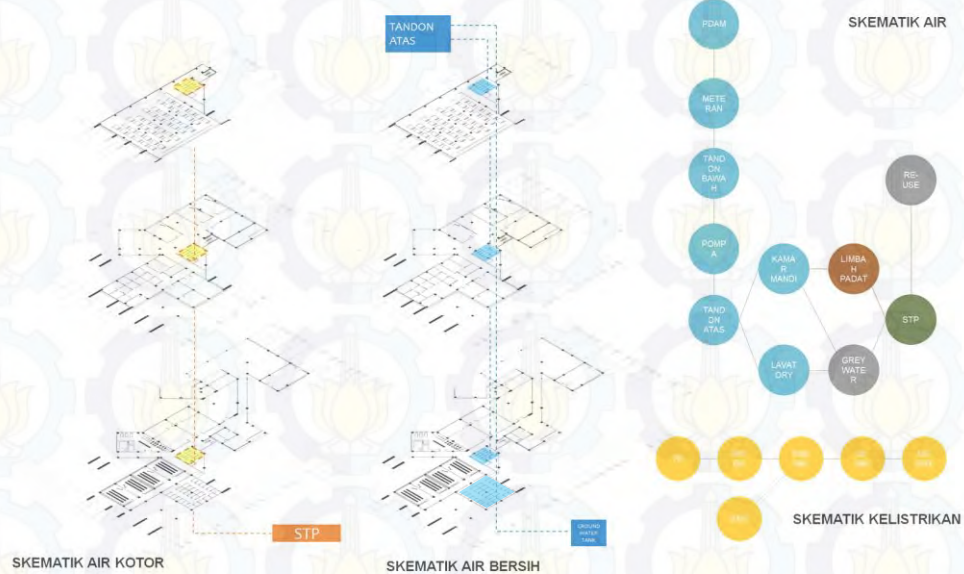
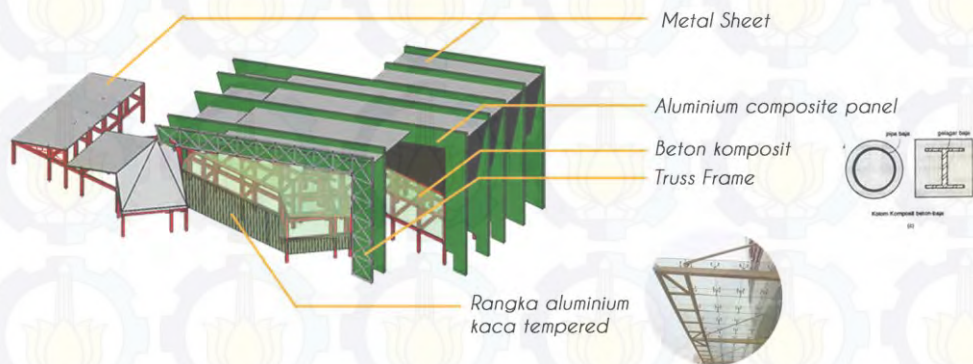


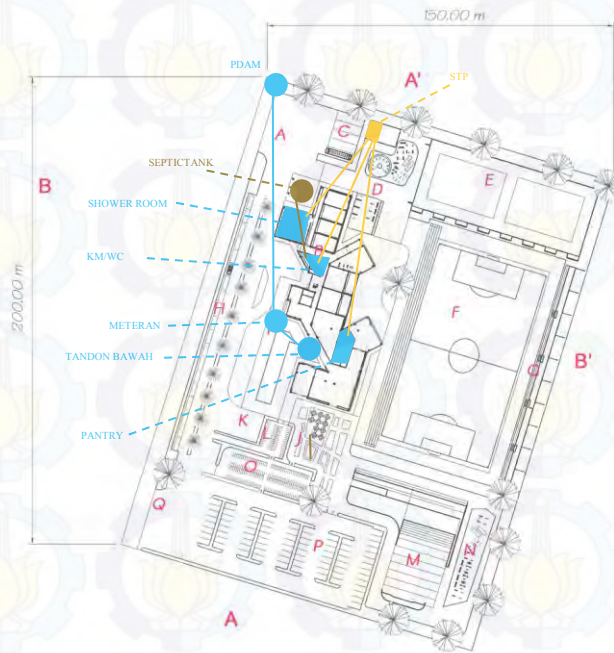
KAMAR GANTI



KELAS

5.2 EKSPLORASI TEKNIS

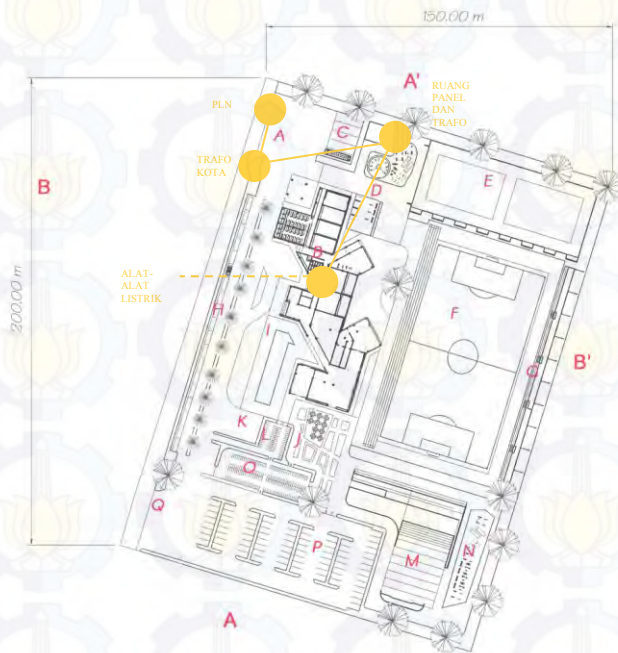




LEGENDA

- A. Entrance
- B. Bangunan Utama
- C. Parkir Bus
- D. Plasa Untuk Latihan Ringan Siswa
- E. Lapangan Semi Indoor
- F. Lapangan Outdoor
- G. Tribun
- H. Parkir mobil Karyawan
- I. Plasa lobi
- J. Taman
- K. Loading Dock
- L. Parkir Motor Karyawan
- M. Amphitheatre (Big Screen)
- N. Outdoor gym (pengunjung)
- O. Parkir Motor Pengunjung
- P. Parkir Mobil Pengunjung
- Q. Out

LayOut U



LEGENDA

- A. Entrance
- B. Bangunan Utama
- C. Parkir Bus
- D. Plasa Untuk Latihan Ringan Siswa
- E. Lapangan Semi Indoor
- F. Lapangan Outdoor
- G. Tribun
- H. Parkir mobil Karyawan
- I. Plasa lobi
- J. Taman
- K. Loading Dock
- L. Parkir Motor Karyawan
- M. Amphitheatre (Big Screen)
- N. Outdoor gym (pengunjung)
- O. Parkir Motor Pengunjung
- P. Parkir Mobil Pengunjung
- Q. Out

LayOut U

KESIMPULAN

Saat ini Sepak bola menjadi salah satu olahraga yang diminati dan digemari oleh hampir semua orang di bumi. Sepak bola juga bisa dinikmati oleh semua kalangan usia dan lapisan masyarakat. Sepak boleh modern kini seolah berkembang dan mempengaruhi berbagai macam aspek di hidup manusia. Bahkan tidak sedikit orang yang bertaruh nyawa karena sepak bola.

Indonesia terkenal dengan antusiasme yang tinggi terhadap dunia sepak sepak bola. Hampir sebagian besar masyarakat Indonesia menggemari olahraga ini. Namun sayangnya antusiasme yang tinggi berbanding terbalik dengan prestasi yang diraih persepakbolaan Indonesia.

Indonesia menduduki peringkat ke-4 dunia dari segi kepadatan penduduk. secara logika persediaan sumber daya pemain sangat banyak namun mengapa sepak bola indonesia sepertinya sangat sulit untuk berkembang. Yang sering kita dengar malah pemberitaan sisi negatif dari sepak bola.

Sudah Saatnya sepak bola indonesia mengembangkan diri mengikuti perkembangan sepak bola

modern. Salah satu faktor penting adalah pembibitan pemain muda sehingga proses regenerasi pemain berkualitas tetap terjaga. Upaya Pembibitan pemain muda dilakukan di level klub sehingga kualitas liga Indonesia juga ikut meningkat dan kompetitif.

kontribusi klub sepak bola Persebaya Surabaya terhadap perkembangan sepak bola nasional diharapkan mampu menyuplai pemain muda yang berkualitas sehingga membuat timnas Indonesia menjadi tim yang lebih kuat dan besar.

Persebaya merupakan tim sepak bola yang telah 88 tahun eksis di dunia sepak bola nasional. Sederet prestasi juga telah ditunjukkan tim ini. melalui hal itu penulis melihat fenomena ini sebagai suatu fenomena yang pantas di angkat. Selain itu basis supporter yang besar menjadi potensi tersendiri.

Sebagai salah satu penggemar sepak bola tentunya saya juga berharap PERSEBAYA mampu berkontribusi terhadap persepak bolaan nasional dengan pembibitan pemain usia muda yang berkualitas. Sehingga tidak menutup kemungkinan impian seluruh rakyat Indonesia dalam keikutsertaan pada piala dunia bisa terwujud.

Daftar pustaka

- [1] Laurens, Joyce Marcella, 2004, *Arsitektur dan Perilaku Manusia*, Grasindo, Jakarta.
- [2] Ching, Francis D.K. (1979), *Arsitektur: Bentuk, Ruang dan Tataan* (terjemahan edisi ketiga), Jakarta: Erlangga.
- [3] Neufert, Ernest, *Data Arsitek Jilid 1* (terjemahan), Jakarta : Erlangga.
- [4] Neufert, Ernest, *Data Arsitek Jilid 2* (terjemahan), Jakarta : Erlangga.
- [5] Departemen Pendidikan dan Kebudayaan (1990), *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta : Balai Pustaka
- [6] Guillem Balague *Guardiola, Pep, Another Way of Winning: The Biography* (2012)
- [7] Foer, Franklin, *How Soccer Explains the World: An Unlikely Theory of Globalization* (2004)
- [8] Pattinasarany, Ronny, *Dan, Saya Telah Menyelesaikan Pertandingan Ini* (2009)
- [9] Pamungkas Bambang, *Ketika Jemariku Menari* (2011)
- [10] S Scheunemann, Timo dkk. (2012). *Kurikulum & Pedoman Dasar Sepak Bola Indonesia*. Jakarta : PSSI.
- [11] Siahaan, Pangeran . (2014). *The Big Pang Theory: Talking Nonsense About Football* (Indonesian Edition)
- [12] Rhed, *CONCEPTUAL and ACTIVITY DIAGRAMS*
- [13] Wikipedia, *Sepak bola*, http://id.wikipedia.org/wiki/Sepak_bola
- [14] *Sepak Bola, Budaya dan Sosial* (2014),
http://indonesian.irib.ir/ranah/sosialita/item/81827-Sepak_Bola,_Budaya_dan_Sosial_%28Bagian_2%29
- [15] Wikipedia, *Persebaya Surabaya*,
http://id.wikipedia.org/wiki/Persebaya_Surabaya
- [16] SCHEUNEMANN, TIMO, *Perbedaan Akademi dan Sekolah Sepak Bola (SSB)*,
<http://www.supersoccer.co.id/supersoccer-tv/perbedaan-akademi-dan-sekolah-sepak-bola-ssb>
- [17] <http://www.novembre.it/architecture/casa-milan-ac-milan-21/>
- [18] <http://www.acmilan.com/en/news/show/151947>
- [19] <http://www.dezeen.com/2011/01/06/football-training-centre-soweto-by-rufproject/>
- [20] <http://rufproject.com/#/ftc-soweto/>
- [21] <http://www.archdaily.com/96408/football-training-centre-soweto-rufproject/>

ISU

Indonesia terkenal dengan antusiasme yang tinggi terhadap dunia sepak bola. Hampir sebagian besar masyarakat Indonesia menggemari olahraga ini. Namun sayangnya antusiasme yang tinggi berbanding terbalik dengan prestasi yang diraih persepakbolaan Indonesia.

Indonesia menduduki peringkat ke-4 dunia dari segi kepadatan penduduk. secara logika persediaan sumber daya pemain sangat banyak namun mengapa sepak bola Indonesia sepertinya sangat sulit untuk berkembang. Yang sering kita dengar malah pemberitaan sisi negatif dari sepak bola.

Sudah Saatnya sepak bola Indonesia mengembangkan diri mengikuti perkembangan sepak bola modern. Salah satu faktor penting adalah pembibitan pemain muda sehingga proses regenerasi pemain berkualitas tetap terjaga. Upaya Pembibitan pemain muda dilakukan di level klub sehingga kualitas liga Indonesia juga ikut meningkat dan kompetitif.



PERSEBAYA

- 1 Salah satu anggota pendiri PSSI
- 2 Basis suporter yang besar
- 3 Eksis menyumbangkan pemain ke Timnas Indonesia

PERMASALAHAN

- A. Kurangnya kualitas regenerasi dan upaya pembibitan pemain muda
- B. Tidak sedikit pemain yang memiliki perilaku buruk dilapangan
- C. Masa depan pemain tidak memiliki kejelasan
- D. Rendahnya loyalitas pemain terhadap klub

PROGRAM RUANG

LANTAI 1

- A. Kamar Mandi
- B. Kamar Ganti
- C. Servis
- D. Pemulihan dan Kebugaran
- E. Bagian Perekrutan
- F. Rg Tes kemampuan dan bakat
- G. Rg Tes Fisik
- H. Lobi
- I. Persebaya Corner
- J. Kantin outdoor
- K. Kantin Indoor
- L. Merchandise Store

LANTAI 2

- A. Staf Dan Karyawan
- B. Rg Multimedia
- C. Servis
- D. Lounge, internet and foot ball corner
- E. Restoran VIP
- F. Kelas

LANTAI 3

- A. Asrama
- B. Terrace
- C. Servis

LOKASI

lokasi
Batas Lahan

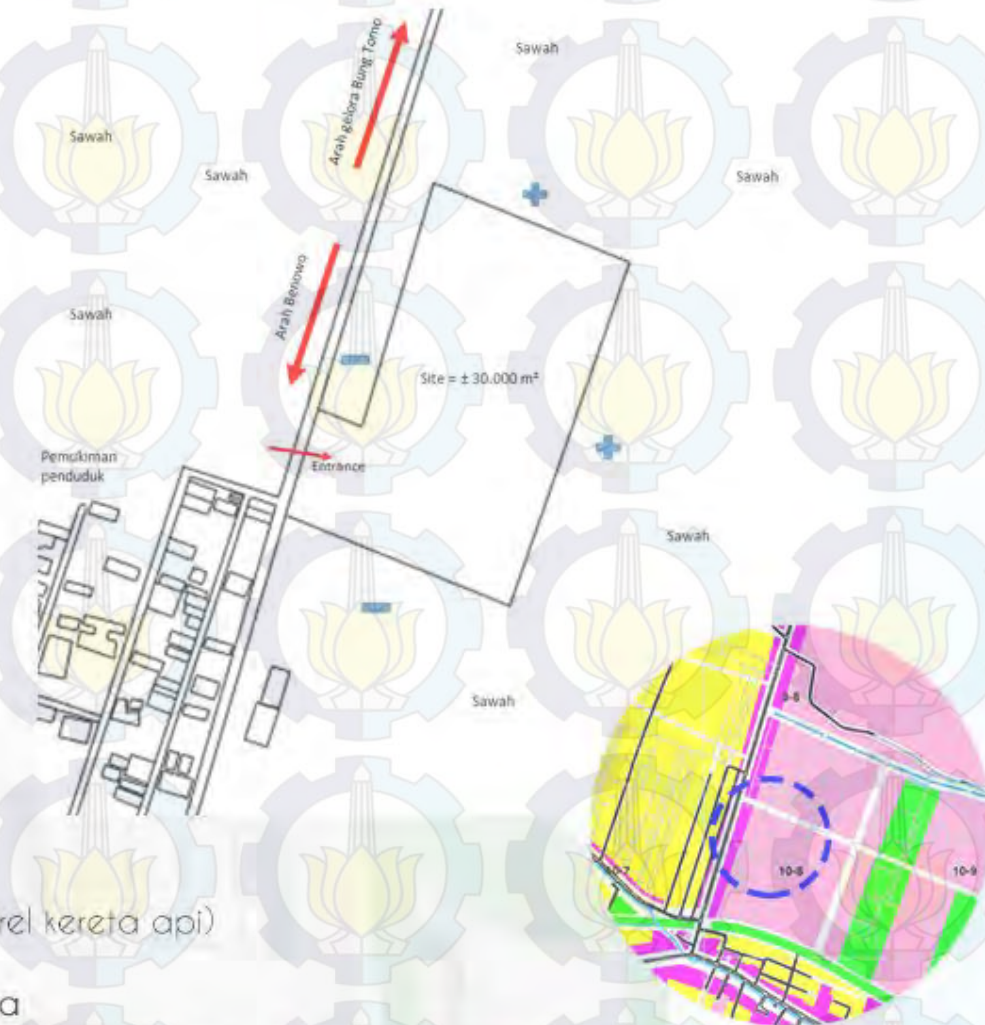
= Jalan kauman surabaya barat
= Utara - persawahan (gelora bung tomo)
Selatan - persawahan (rumah non permanen, rel kereta api)
Timur - persawahan
Barat - jalan raya kauman dan rumah warga

lebar jalan
Peruntukan lahan
Luas Lahan

= 8 m²
= fasilitas umum
= ditentukan 30.000 m²

KRITERIA DESAIN

- A. Motivasi
- B. Jiwa kompetisi
- C. Kebersamaan



KONSEP

Pendekatan :

Prilaku - Behavior settings adalah sistem sosial berskala kecil, dibatasi oleh tempat dan waktu, terkomposisi oleh manusia dan obyek-obyek fisik (Wicker, 1992 dalam Blanchard, 2004)

Metode :

pengolahan ruang berdasarkan aktifitas dan kepentingan ruang pengguna. adopsi dari metode rancang rem koolhaas pada bangunan seattle centre library dengan konsep cross programming

Motivasi

segala sesuatu yang dilihat dan menimbulkan rangsangan untuk mencapai suatu tujuan



lapangan sebagai elemen utama di akademi dijadikan sebagai pertimbangan penyusunan program ruang dan pemanfaatan view



tampak bangunan di rancang membentuk sebuah garis diagonal dengan intrepetasi semangat untuk maju dan berkembang selain itu tampak bangunan akan memiliki unsur ikonik dan sebagai view catcher

Jiwa Kompetisi

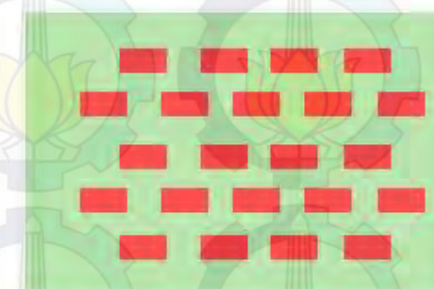
Keinginan dan upaya untuk selalu menjadi yang terbaik



Lorong hall of fame, siswa yang memiliki prestasi mendapatkan kesempatan dipajang potrait dirinya agar bisa menimbulkan rangsangan bagi siswa lainnya

Kebersamaan

Sebuah pengkondisian senagai upaya menimbulkan ikatan emosional



Asrama merupakan fasilitas terpenting dan paling strategis dalam menimbulkan rasa kebersamaan dan ikatan emosional.

desain asrama di rancang dengan model bangsal dan dengan penataan layout tempat tidur yang tidak sejajar tetapi zig-zag



elemen bonek dimanfaatkan eksistensinya dengan menyediakan ruang tersendiri dan memiliki akses yang berbeda dari fungsi utama akademi



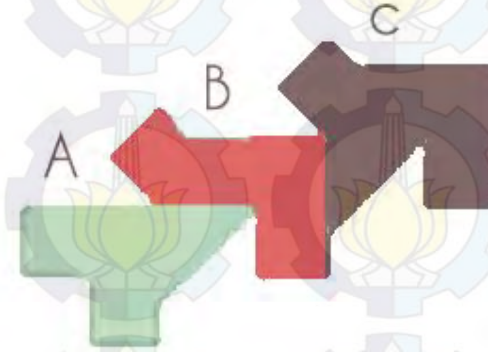
KONSEP



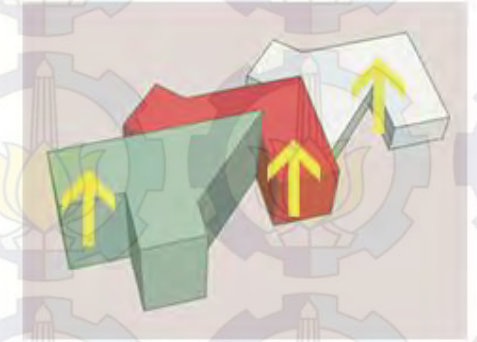
Ide awal bentuk



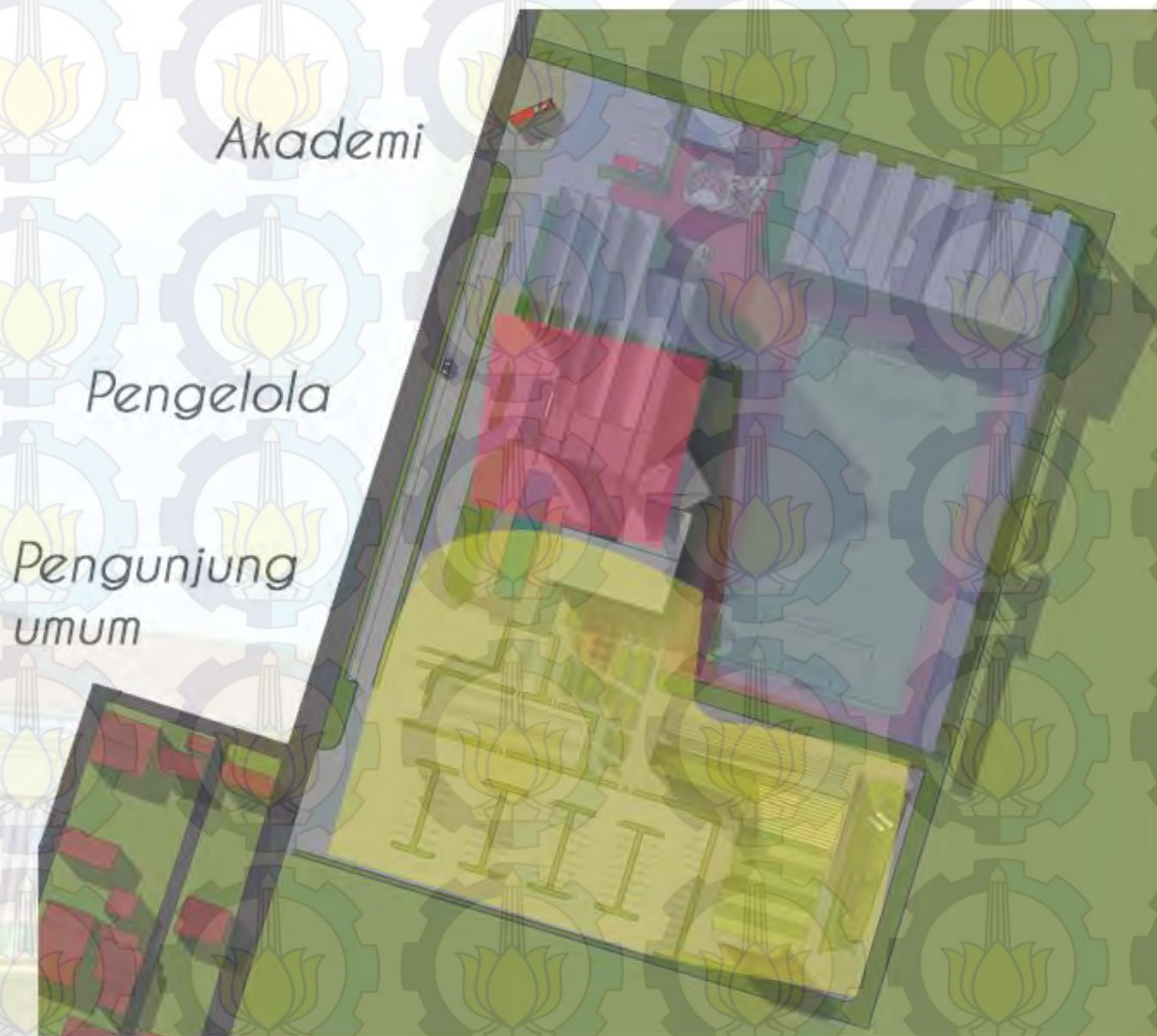
Di susun dengan pemutaran orientasi



di bagi sesuai kebutuhan zonasi pengguna

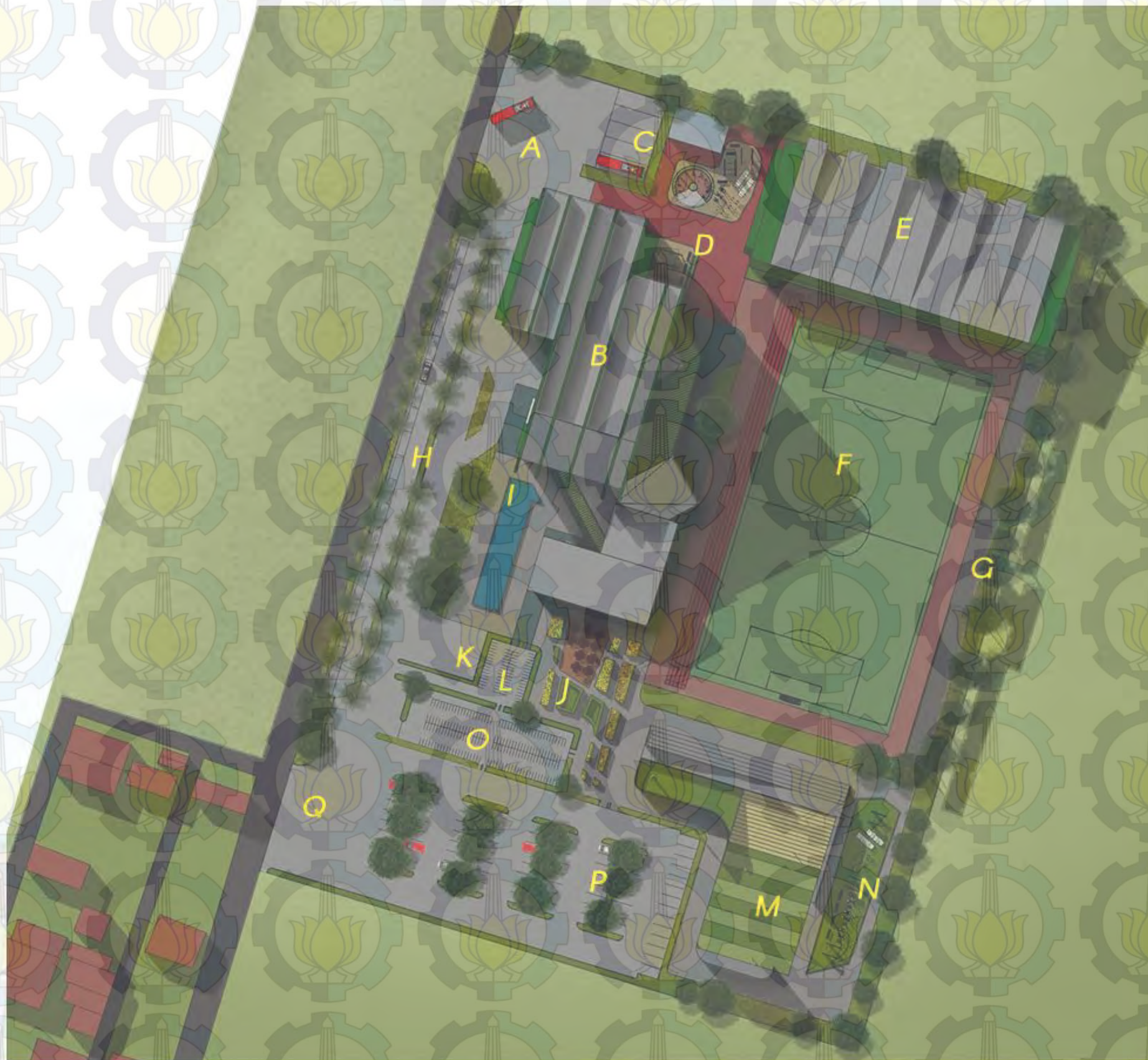


proses leveling sesuai kebutuhan ruang



Aktivitas ringan
Aktivitas sedang
Aktivitas tinggi





LEGENDA

- A. Entrance
- B. Bangunan Utama
- C. Parkir Bus
- D. Plasa Untuk Latihan Ringan Siswa
- E. Lapangan Semi Indoor
- F. Lapangan Outdoor
- G. Tribun
- H. Parkir mobil Karyawan
- I. Plasa lobi
- J. Taman
- K. Loading Dock
- L. Parkir Motor Karyawan
- M. Amphiteatre (Big Screen)
- N. Outdoor gym (pengunjung)
- O. Parkir Motor Pengunjung
- P. Parkir Mobil Pengunjung
- Q. Out

SitePlan



TUGAS AKHIR (RA.091381) - 2015/2016



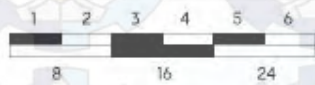
JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA
2016

RENGGA RYANDAH ZUDHA PRAWIRA
3210100087
TJAHJA TRIBINUKA, ST, MT.

AKADEMI SEPAK BOLA PERSEBAYA
SURABAYA



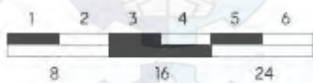
TAMPAK TIMUR
SKALA 1:400



TAMPAK BARAT
SKALA 1:400



TAMPAK UTARA
SKALA 1:400



TAMPAK SELATAN
SKALA 1:400



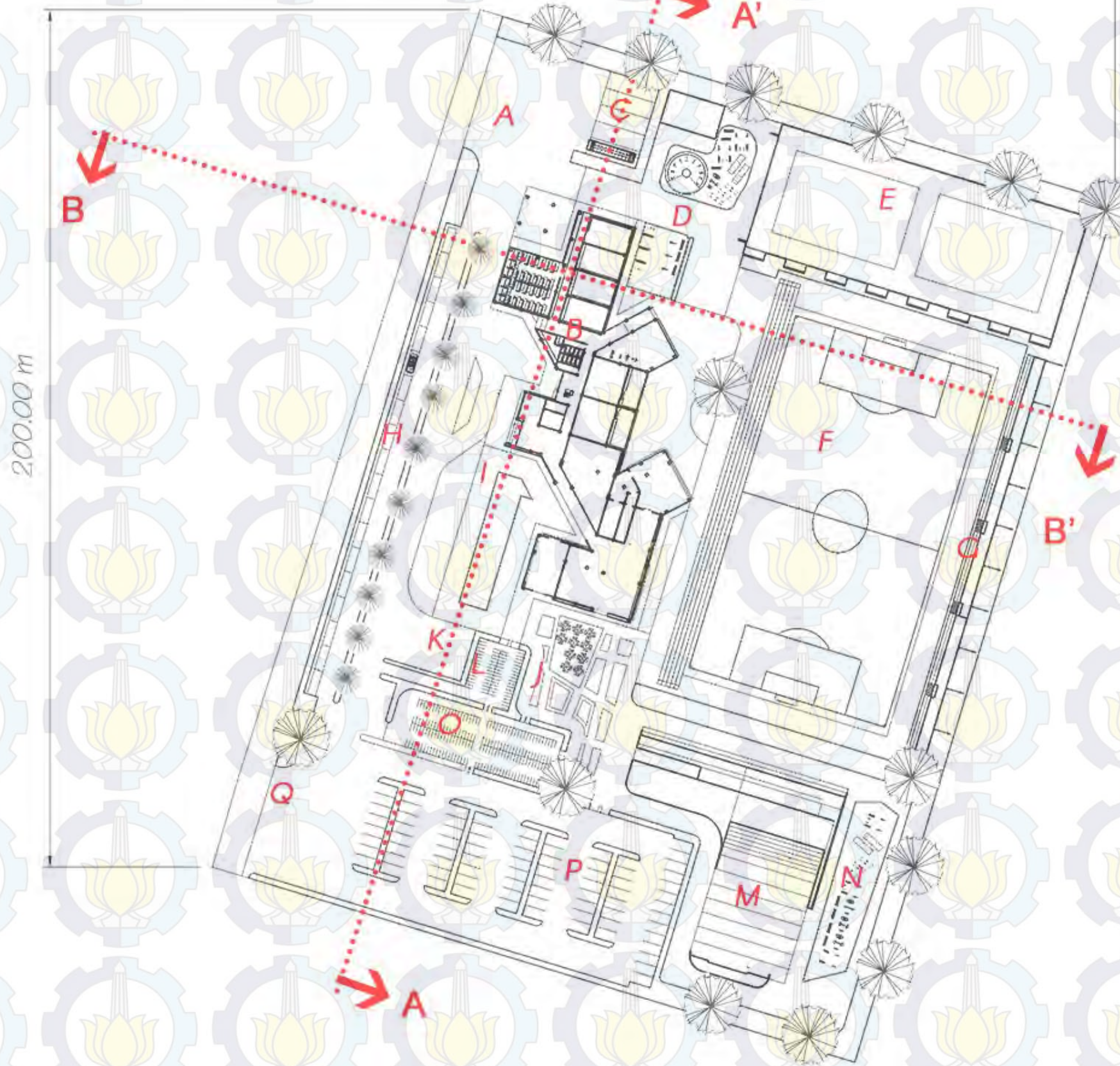
KONSEPDESAIN

150.00 m

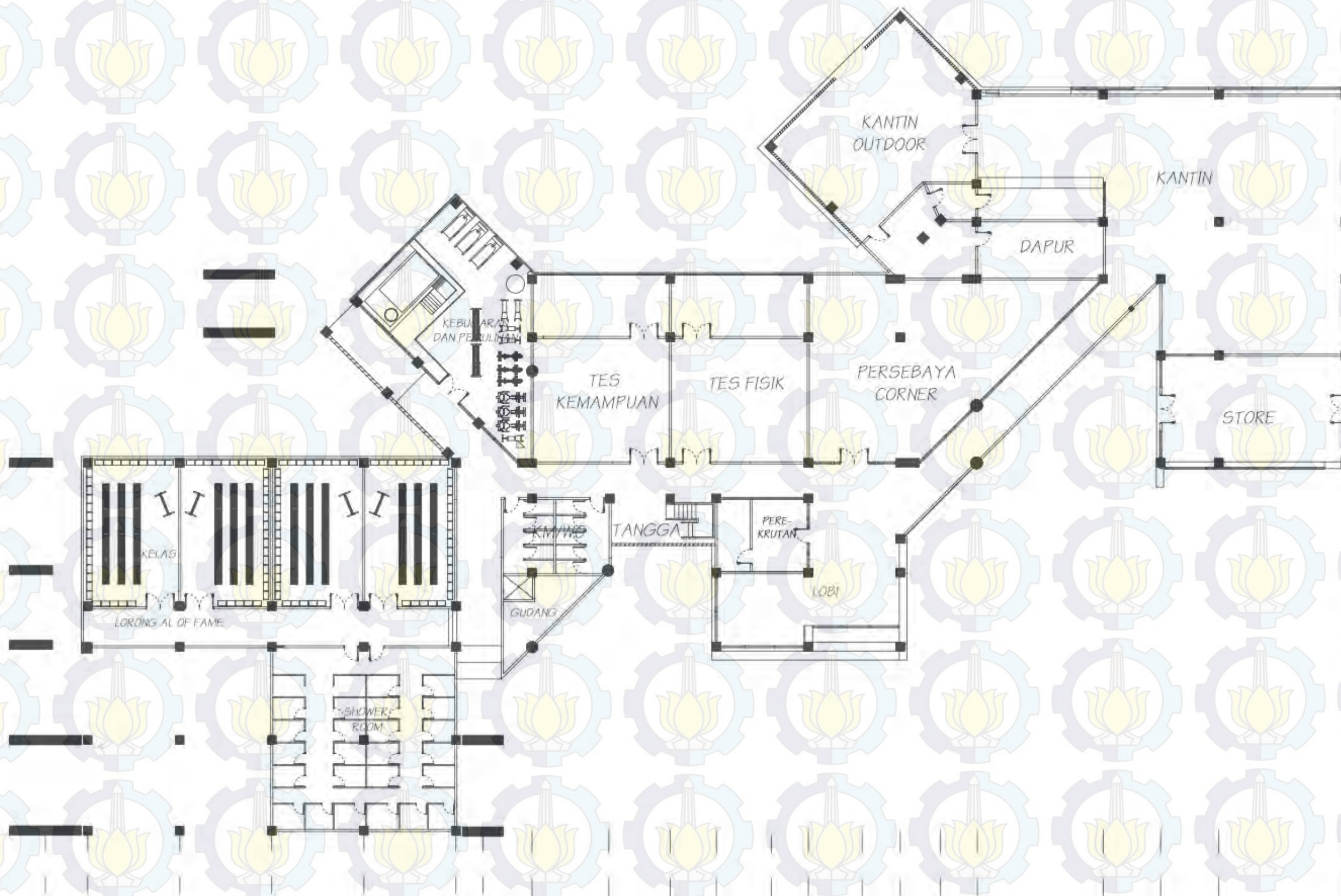
LEGENDA

- A. Entrance
- B. Bangunan Utama
- C. Parkir Bus
- D. Plasa Untuk Latihan Ringan Siswa
- E. Lapangan Semi Indoor
- F. Lapangan Outdoor
- G. Tribun
- H. Parkir mobil Karyawan
- I. Plasa lobi
- J. Taman
- K. Loading Dock
- L. Parkir Motor Karyawan
- M. Amphiteatre (Big Screen)
- N. Outdoor gym (pengunjung)
- O. Parkir Motor Pengunjung
- P. Parkir Mobil Pengunjung
- Q. Out

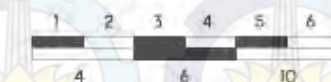
LayOut



091381) - 2015/2016



DENAH LANTAI 1



TUGAS AKHIR (RA.091381) - 2015/2016



JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA
2016

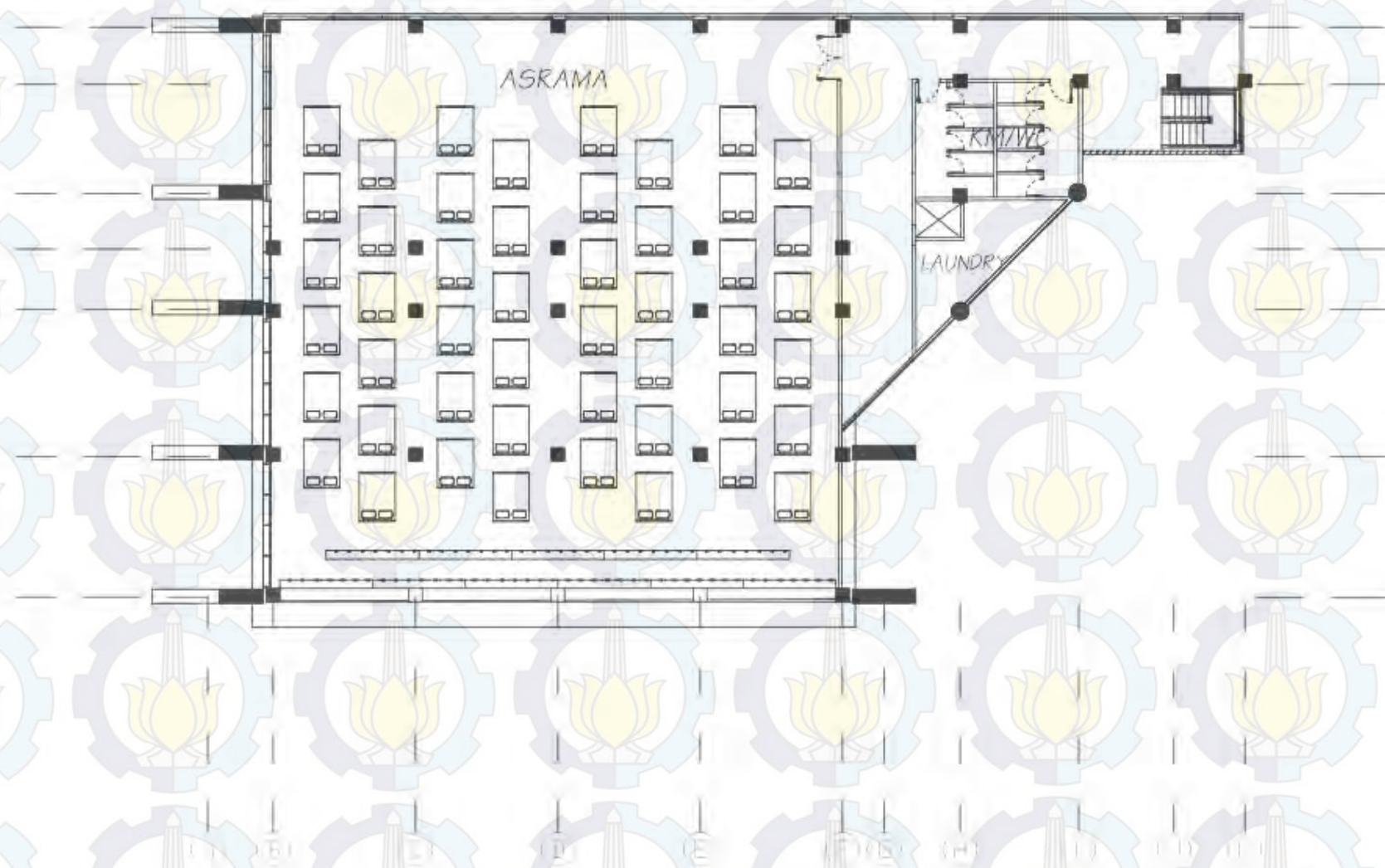
RENGGA RYANDAH ZUDHA PRAWIRA
3210100087
TJAHJA TRIBINUKA, ST, MT.

AKADEMI SEPAK BOLA PERSEBAYA
SURABAYA

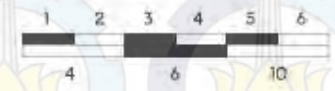


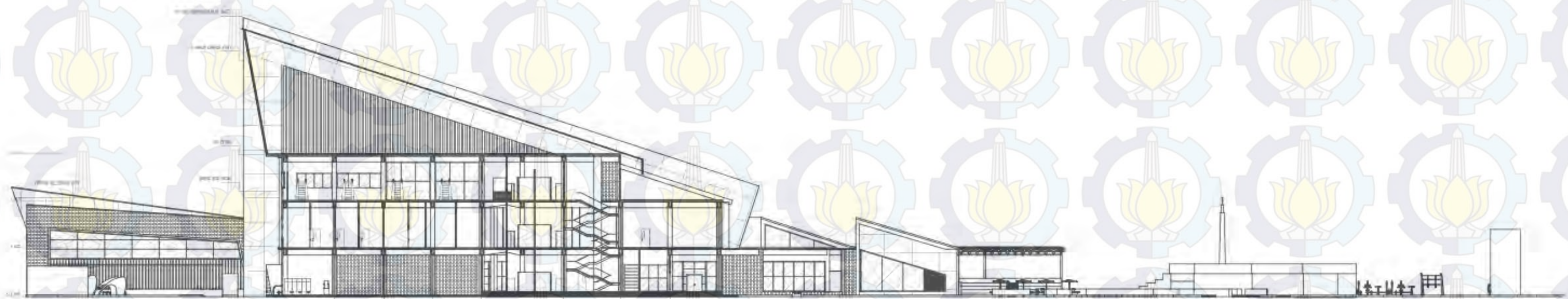
DENAH LANTAI 2



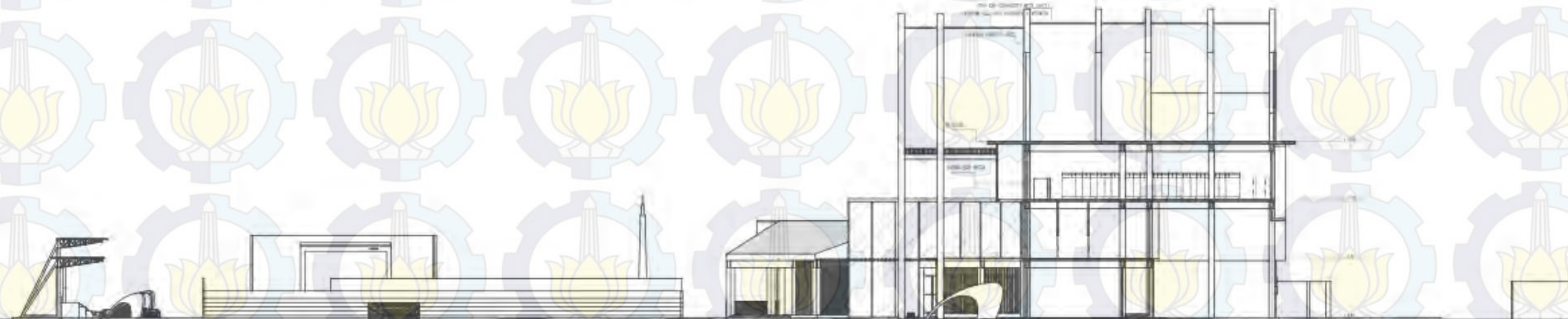


DENAH LANTAI 3





POTONGAN A-A



POTONGAN B-B



POTONGAN A-A
SKALA 1:150



A' ←
A ←

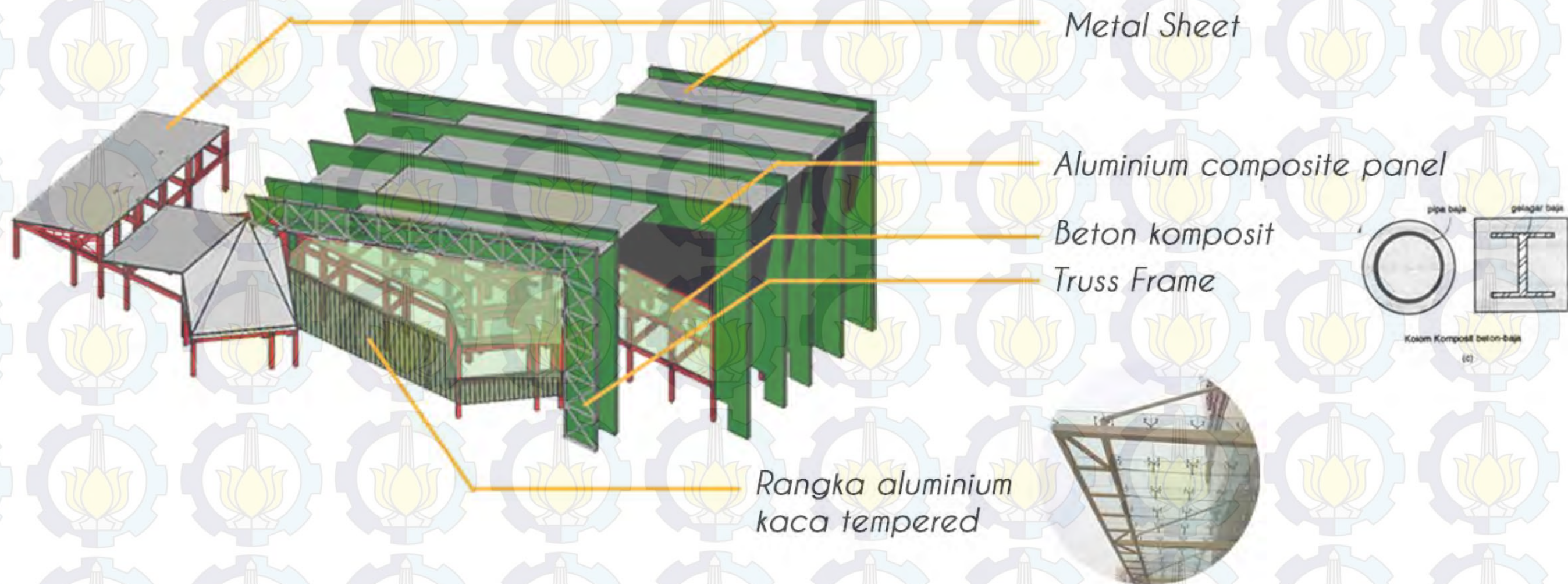
TUGAS AKHIR (RA.091381) - 2015/2016

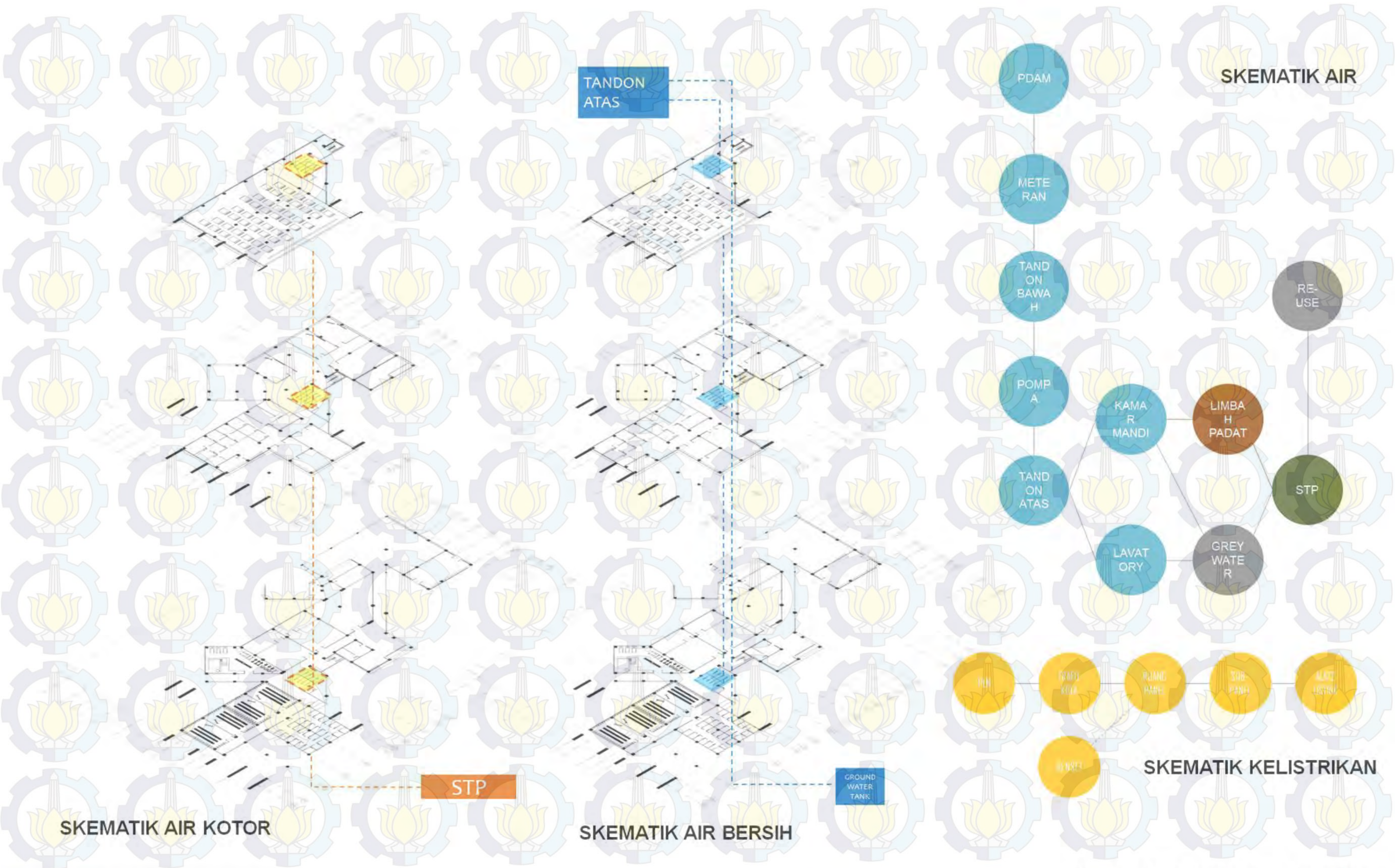


JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA
2016

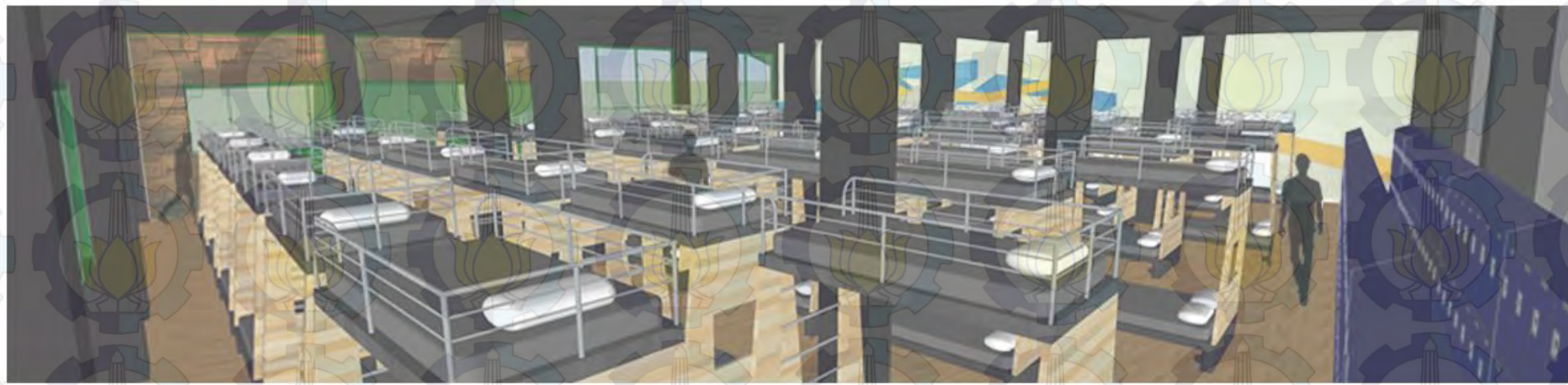
RENGGA RYANDAH ZUDHA PRAWIRA
3210100087
TJAHJA TRIBINUKA, ST, MT.

AKADEMI SEPAK BOLA PERSEBAYA
SURABAYA

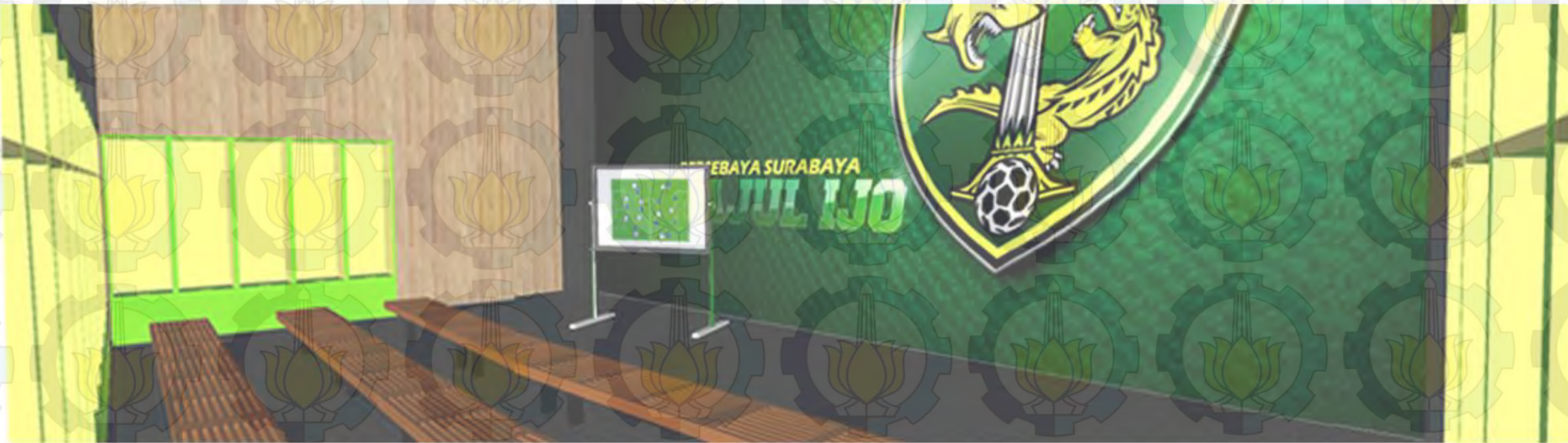




PERSPEKTIF INTERIOR



ASRAMA



KAMAR GANTI



KELAS

TUGAS AKHIR (RA.091381) - 2015/2016



JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA
2016

RENGGA RYANDAH ZUDHA PRAWIRA
3210100087
TJAHJA TRIBINUKA, ST, MT.

AKADEMI SEPAK BOLA PERSEBAYA
SURABAYA



PERSPEKTIF **EXTERIOR**

TUGAS AKHIR (RA.091381) - 2015/2016

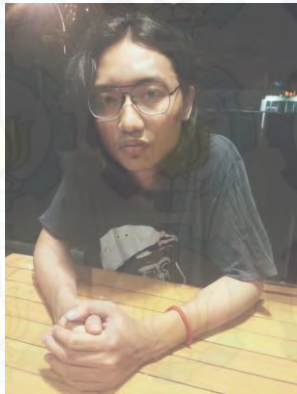


JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA
2016

RENGGA RYANDAH ZUDHA PRAWIRA
3210100087
TJAHJA TRIBINUKA, ST, MT.

AKADEMI SEPAK BOLA PERSEBAYA
SURABAYA

BIOGRAFI



Nama : Rengga Ryandah Zudha Prawira
Tempat / Tanggal Lahir : Surabaya, 18 Desember 1991
Agama : Islam
Status : Belum Menikah
Alamat : Perumahan Griya Citra Asri 8E no 10 Surabaya
Telepon : 082139987721
E-mail : RyandahRengga@ymail.com

Pendidikan Formal

1997-1998	TK Aisyiyah Bustanul Athal 04 Surabaya
1998-2004	SDN Kandangan 1 no 121 Surabaya
2004-2007	SMPN 2 Surabaya
2007-2010	SMAN 8 Surabaya
2010-2016	S1 Arsitektur Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya